

<<3ds max 7 中文版火星课堂>>

图书基本信息

书名：<<3ds max 7 中文版火星课堂>>

13位ISBN编号：9787900420206

10位ISBN编号：7900420207

出版时间：2005-5

出版时间：北京科海电子出版社

作者：亓鑫辉，刘晓 编著

页数：386

字数：648000

版权说明：本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问：<http://www.tushu007.com>

## <<3ds max 7 中文版火星课堂>>

### 内容概要

? 本书针对最新的3ds max 7中文版中各项重要功能进行了系统的学习, 其中涉及到了建模、材质、灯光、摄影机、环境、动画和后期合成等众多方面。

建模篇中详细讲解了多边形、NURBS、面片、特殊方法等建模方式; 材质篇中对常用的材质类型(如壳材质配合烘焙贴图实现游戏场景、无光投影材质配合摄影机匹配实现二维贴图和三维对象的合成等)、贴图类型(如顶点颜色贴图实现贴图的手绘, 多种贴图类型结合再现真实的橘子等)、贴图坐标(如利用UVW贴图修改器实现复杂的足球表面贴图, 应用UVW展开贴图对产品包装盒进行贴图)进行了细致的分析, 还针对mental ray渲染器讲解了8个应用实例, 其中包括玻璃、金属、焦散、天光、运动模糊、置换、室内、车漆等。

在本篇的最后还提供了3个大型的综合实例: 茶具、轮胎和蜗牛; 灯光篇中通过6个实例阐述了灯光的各项重要功能: 如灯光投影贴图的应用、焦散效果的模拟、灯光阵列模拟全局光、光度学灯光等; 环境篇中对体积光和火效果进行了重点的讲解; 动画篇中通过近50个实例系统地讲解了基础动画、修改器动画、灯光动画、摄影机动画、约束器和控制器动画、表达式动画、Character Studio角色动画、reactor动力学动画、基础粒子动画、Particle Flow粒子流动画、新增的布料扩展包动画等; 后期篇中对3ds max内置的后期处理功能进行了学习, 并通过三个案例介绍了3ds max与combustion后期软件的整合。

? 本书作者为火星时代培训基地主讲教师, 拥有丰富的教学经验, 讲解深入浅出, 适合影视广告、游戏开发、建筑表现等专业人员学习、应用。

该书配套DVD光盘包含了书中所有实例的视频教学, 极大地降低了学习难度。

配套光盘还提供了相关教学的部分演示版软件和插件、全部场景文件和贴图素材, 便于读者练习使用

。

## <<3ds max 7 中文版火星课堂>>

### 作者简介

元鑫辉，Discreet官方授权的认证教师，并担任过官方授权认证教师的培训工作，现任火星时代动画培训基地3ds max认证课程主讲教师。

师范科班出身，从事3ds max教学工作多年，对教学中难点、重点的突破和学生心理学方面的研究颇有心得，在实际工作中积累了丰富实践经验。

## <<3ds max 7 中文版火星课堂>>

### 书籍目录

视频教学索引 光盘使用说明 第1章 三维动画概论 1.1 3ds max软件介绍 1.2 软件使用环境 1.3 3ds max的发展方向和应用领域 1.4 插件的使用和管理 第2章 基础知识 2.1 屏幕布局和各功能区介绍 2.2 软件定制 2.3 文件输入和输出 2.4 选择功能 2.5 对象的变换和坐标系统 2.6 对象属性 2.7 复制方法总述 第3章 建模篇 3.1 建模简介 3.2 基础建模——西瓜 3.3 修改建模 3.4 放样建模 3.5 多边形建模 3.6 NURBS建模 3.7 面片建模 3.8 特殊方法建模 3.9 多种建模方法综合——国产77式手枪 第4章 材质篇 4.1 材质和贴图的概念 4.2 材质类型 4.3 贴图类型和贴图通道 4.4 贴图坐标 4.5 综合实例 4.6 mental ray 超级渲染器 第5章 灯光篇 5.1 灯光简介 5.2 灯光基础——台灯下的世界 5.3 灯光贴图——电影放映机 5.4 阴影贴图——焦散模拟 5.5 灯光阵列——室内办公椅 5.6 光跟踪器（全局光）——光与怪异文字 5.7 光度学灯光——地铁站 5.8 综合实例——阳光灿烂的日子 第6章 环境篇 6.1 环境简介 6.2 火效果——金星大爆炸 6.3 体积光——阳光小屋 第7章 动画篇 第8章 后期篇

版权说明

本站所提供下载的PDF图书仅提供预览和简介，请支持正版图书。

更多资源请访问:<http://www.tushu007.com>